

**TESIS**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARDGAME*  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA  
DAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN  
PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**



Oleh:

**FATMA PRATIWI**

**NIM. 15712251057**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Untuk mendapatkan Gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

## ABSTRAK

**Fatma Pratiwi:** Pengembangan Media Pembelajaran *Boardgame* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Tesis. **Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kelayakan *boardgame* Pelajar Go! dari studi pendahuluan dan pengembangan media, 2) keefektifan media pembelajaran *boardgame* Pelajar Go! untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan sikap peduli lingkungan siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada pendapat Borg & Gall (1983:775) yang terdiri dari 10 langkah yang dikelompokkan menjadi 3 tahapan, yaitu: (1) tahap studi pendahuluan, (2) tahap pengembangan produk, terdiri atas perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi hasil uji coba terbatas, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, uji coba produk operasional, dan penyempurnaan produk akhir, (3) tahap diseminasi dan penyebaran produk. Subjek uji coba terbatas terdiri dari 4 siswa kelas IV SD Negeri Ngentakrejo, subjek uji coba lapangan terdiri dari 8 siswa kelas IV SD Negeri Ngentakrejo yang belum terlibat dalam uji coba terbatas, dan subjek uji coba produk operasional terdiri dari 25 siswa kelas IV SD Negeri 2 Wijirejo, dan 20 siswa siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) studi pendahuluan yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi pembelajaran, dan studi pustaka mendorong pengembangan *boardgame* Pelajar Go. Pengembangan *boardgame* Pelajar Go! dirancang bersama praktisi pembelajaran dengan memperhatikan latar belakang cerita, penentuan keberhasilan permainan, komponen permainan, pewarnaan, gaya ilustrasi, dan gaya tulisan. Validasi memperoleh hasil bahwa *boardgame* Pelajar Go! dinilai sangat layak untuk digunakan. Persentase kelayakan dari ahli media sebesar 85,1%, ahli materi sebesar 94,4%, praktisi pembelajaran sebesar 93,1%, dan siswa sebesar 87%. 2) Berdasarkan uji-t independen didapat nilai *probability for inference (p)* pada *gain score* untuk keterampilan berbicara sebesar 0,000 dan sikap peduli lingkungan sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan ada perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara dan sikap peduli lingkungan siswa kelas kontrol dan eksperimen setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *boardgame* Pelajar Go!. Dengan demikian media ini efektif berpengaruh terhadap keterampilan berbicara dan sikap peduli lingkungan siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Keterampilan Berbicara, Sikap Peduli Lingkungan, *Boardgame Pelajar Go!*

## ABSTRACT

**Fatma Pratiwi:** Developing a Boardgame Learning Media to Improve Speaking Skills and Environmental Care Attitude of Grade IV Student. A Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University, 2019.

This study aimed to determine (1) the feasibility of Pelajar Go! boardgame based on the preliminary study, and media development, 2) the effectiveness of Pelajar Go! boardgame to improve speaking skills and environmental care attitudes of grade IV students.

This developmental research refers to the opinion of Borg & Gall (1983: 775) which consists of 10 steps which are grouped into 3 stages, namely: (1) preliminary study stage; (2) product development stage, consisting of planning, developing prototype, preliminary field testing, main product revision, main field testing, and operational product revision; operational field testing, and final product revision, (3) dissemination and implementation stage. The limited trial subjects consisted of 4 grade IV students of SD Negeri Ngentakrejo, the field trial subject consisted of 8 fourth grade students of SD Negeri Ngentakrejo who had not been involved in the limited trial, and the operational product trial subjects consisted of 25 fourth grade students of SD Negeri 2 Wijirejo, and 20 students the of fourth grade of SD Negeri 2 Sanden.

The results of the study showed that; 1) the preliminary studies based on interviews, learning observations, and literature studies encouraged the development of Pelajar Go! Boardgame. The development of Pelajar Go! boardgame was designed with learning practitioners by taking into account the story background, determining the success of the game, the components of the game, coloring, illustration style, and writing style. The validation produced the result that the Pelajar Go! Boardgame was considered very feasible to use. The feasibility percentage gained from media experts was 85.1%, from material experts was 94.4%, from learning practitioner was 93.1%, and from users was 87%. 2) Based on the independent t-test, the probability for inference (p) value of the gain score for speaking skills was 0.000 and the environmental care attitude was 0.000. These results indicate that there were significant differences in speaking skills and environmental care attitude of the control and experimental students after learning by using the Pelajar Go! Boardgame learning media. Thus this media were effective towards speaking skills and environmental care attitude of grade IV students.

**Keywords:** *Speaking Skills, Environmental Care Attitudes, Pelajar Go! as a Boardgame*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Fatma Pratiwi

Nomor mahasiswa : 15712251057

Program studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Juli 2019  
Yang membuat pernyataan,




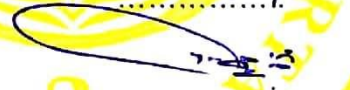

Fatma Pratiwi  
NIM 15712251057

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARDGAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

FATMA PRATIWI  
NIM 15712251057

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis  
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal : 27 Mei 2019

Tim Penguji		
Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Haryanto, M.Pd. (Ketua Penguji)		12-7-2019
Dr. Ali Mustadi, M.Pd. (Sekretaris Penguji)		12-7-2019
Prof. Dr. Mukminan (Pembimbing/Penguji)		12-7-2019
Prof. Dr. Anik Ghufron, M.Pd. (Penguji Utama)		11-7-2019

Yogyakarta, 17-7-2019

Program Pascasarjana  
Universitas Negeri Yogyakarta

Direktur,



Prof. Dr. Marsigit, M.A.  
NIP. 19670719 198303 1 004

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT berikan, atas limpahan rahmat, dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media *Boardgame* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan, arahan, motivasi, serta doa selama proses penulisan tesis ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Ketua dan Sekretaris Program Pendidikan Dasar serta para dosen Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mengajarkan berbagai disiplin ilmu dan pengetahuan.
2. Prof. Dr. Mukminan selaku pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Prof. Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc., MT., Ph.D. selaku validator media, Prof Suhardi, M.Pd. selaku validator materi, dan Dr. Wuri Wuryandani, S.Pd., M.Pd selaku validator instrumen yang memberikan saran, penilaian, dan arahan demi perbaikan instrumen dan produk yang dikembangkan.
4. Kepala Sekolah, guru dan karyawan SD Negeri 2 Wijirejo yang telah memberikan izin, kesempatan, bantuan serta dukungan dan kerjasamanya untuk tesis ini.

5. Kepala Sekolah, guru dan karyawan SD Negeri 2 Sanden yang telah memberikan izin, kesempatan, bantuan serta dukungan dan kerjasamanya untuk tesis ini.
6. Kepala Sekolah, guru dan karyawan SD Negeri Ngentakrejo yang telah memberikan izin, kesempatan, bantuan serta dukungan dan kerjasamanya untuk tesis ini.
7. Suamiku, Ade Irfan Santosa, S.H. dan orang tuaku yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, dan inspirasi untuk perkembangan tesis ini.
8. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana khususnya Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi, semangat, serta doa dalam setiap pengerjaan tesis ini.
9. Pihak-pihak lain yang telah membantu penyelesaian tesis ini yang tidak dapat dituliskan satu-persatu.

Teriring doa dan harapan semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Yogyakarta, 10 Juli 2019

Fatma Pratiwi, S.Pd.

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR BAGAN .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
G. Manfaat Pengembangan .....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	 12
A. Kajian Teori .....	12
1. <i>Boardgame</i> sebagai Media Pembelajaran .....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
b. Media Pembelajaran Berbasis <i>Boardgame</i> .....	13
c. <i>Boardgame</i> sebagai Media Belajar Sambil Bermain untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan .....	15
d. Kelayakan Pengembangan <i>Boardgame</i> untuk Edukasi Siswa SD ..	18
2. Keterampilan Berbicara .....	24
a. Pengertian Keterampilan Berbicara .....	24
b. Tujuan Keterampilan Berbicara .....	26
c. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara .....	27
d. Karakteristik Pembelajaran Keterampilan Berbicara Terkait Perkembangan Bahasa Siswa SD Kelas IV .....	29
e. Reka Cerita Bergambar sebagai Metode Meembangkan	



Keterampilan Berbicara Siswa SD kelas IV .....	31
f. Kriteria Keterampilan Berbicara Siswa SD Kelas IV .....	33
3. Sikap Peduli Lingkungan .....	35
a. Pengertian Sikap Peduli Lingkungan .....	35
b. Komponen Pembentuk Sikap Peduli Lingkungan .....	37
c. Karakteristik Pembelajaran Kepedulian Lingkungan Terkait Perkembangan Sikap Siswa SD Kelas IV .....	39
d. Kriteria Sikap Peduli Lingkungan Siswa SD Kelas IV .....	41
4. Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 .....	43
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Integratif .....	43
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Integratif .....	45
c. Penilaian Pembelajaran Tematik Integratif .....	48
d. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Integratif .....	51
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	53
C. Kerangka Pikir .....	55
D. Pertanyaan Penelitian .....	56
 BAB III METODE PENELITIAN .....	57
A. Jenis Penelitian .....	57
B. Prosedur Penelitian .....	57
C. Desain Uji Coba Produk .....	63
1. Desain Uji Coba .....	63
a. Validasi Desain .....	63
b. Uji Coba Terbatas .....	64
c. Uji Coba Lapangan .....	64
d. Uji Coba Operasional .....	64
2. Subjek Coba .....	64
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	66
1. Teknik Pengumpulan Data .....	66
a. Wawancara .....	67
b. Observasi .....	67
c. Skala .....	67
d. Tes .....	68
e. Angket .....	68
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	69
a. Wawancara Semi Terstruktur .....	69
b. Observasi Non Partisipan .....	70
c. Skala Penilaian Produk .....	70
d. Soal Tes Performa Berbicara .....	73
e. Angket Untuk Siswa .....	74

E. Teknik Analisis Data .....	75
1. Analisis Data Sebelum Pelaksanaan Penelitian .....	75
2. Analisis Data Kelayakan <i>boardgame</i> Pelajar Go! .....	76
3. Analisis Data Keefektifan <i>boardgame</i> Pelajar Go! .....	77
4. Analisis Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan .....	79
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....	80
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	80
1. Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Data .....	80
a. Profil SD Negeri 2 Wijirejo .....	80
b. Profil SD Negeri 2 Sanden .....	81
c. Studi Pendahuluan: Hasil Wawancara .....	83
d. Studi Pendahuluan: Hasil Observasi Pembelajaran .....	87
e. Studi Pendahuluan: Hasil Studi Pustaka .....	89
2. Pengembangan Produk .....	91
a. Perencanaan .....	91
b. Perangkat <i>Boardgame</i> yang Dikembangkan .....	92
c. Kelayakan Produk <i>Boardgame</i> Pelajar Go! .....	113
B. Hasil Uji Coba Produk .....	118
1. Hasil Uji Coba Terbatas .....	118
2. Hasil Uji Coba Lapangan .....	119
3. Hasil Uji Coba Operasional .....	120
4. Analisis Uji Efektifitas Data .....	121
5. Analisis Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa .....	125
C. Revisi Produk .....	130
D. Kajian Produk Akhir .....	132
E. Deseminasi dan Implementasi .....	133
F. Keterbatasan Penelitian .....	134
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	135
A. Simpulan Tentang Produk .....	135
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	136
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	137
DAFTAR PUSTAKA .....	138
LAMPIRAN .....	144

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Makna Warna .....	21
Tabel 2. Desain <i>Pre-test</i> and <i>Post-test Control</i> .....	65
Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara .....	69
Tabel 4. Kisi-kisi Observasi .....	70
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk untuk Ahli Media .....	71
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk untuk Ahli Materi .....	72
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk untuk Praktisi Pembelajaran .	73
Tabel 8. Kisi-Kisi Tes Performa Berbicara.....	74
Tabel 9. Kisi-Kisi Angket Sikap Peduli Lingkungan.....	74
Tabel 10. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa terhadap Produk .....	75
Tabel 11. Kriteria Kualitas Produk yang Dikembangkan .....	77
Tabel 12. Konversi Skor Keterampilan Berbicara & Sikap Peduli Lingkungan .....	79
Tabel 13. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas.....	119
Tabel 14. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan.....	119
Tabel 15. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Produk Operasional.....	120
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas Data Tes Performa Berbicara.....	122
Tabel 17. Hasil Uji Normalitas Data Angket Sikap Peduli Lingkungan .....	122
Tabel 18. Hasil Uji Homogenitas Data Tes Performa Berbicara .....	123
Tabel 19. Hasil Uji Homogenitas Data Angket Sikap Peduli Lingkungan.....	123
Tabel 20. Uji-t independen Keterampilan Berbicara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	124
Tabel 21. Uji-t independen Sikap Peduli Lingkungan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	125
Tabel 22. Hasil Kumulatif Tes Keterampilan Berbicara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	126
Tabel 23. Hasil Kumulatif Sikap Peduli Lingkungan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	128

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Pikir .....	55
Bagan 2. Pengembangan Media Pelajar Go!.....	57
Bagan 3. Data Hasil Penilaian Produk Oleh Ahli Media .....	114
Bagan 4. Data Hasil Penilaian Produk Oleh Ahli Materi.....	115
Bagan 5. Data Hasil Penilaian Produk Oleh Praktisi Pembelajaran .....	117
Bagan 6. Frekuensi Hasil <i>Pretest Posttest</i> Keterampilan Berbicara Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	127
Bagan 7. Frekuensi Hasil <i>Pretest Posttest</i> Sikap Peduli Lingkungan Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	129

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Persamaan Fornt Latin dan AbeeZee .....	23
Gambar 2. Prototipe Papan Permainan .....	59
Gambar 3. Prototipe Buku Pedoman.....	60
Gambar 4. Prototipe Kartu Elemen .....	60
Gambar 5. Prototipe Kartu Trivia .....	60
Gambar 6. Prototipe Pion Pemain .....	61
Gambar 7. Prototipe Mata Dadu .....	61
Gambar 8. Pengembangan Papan Permaianan Awal dan Akhir .....	93
Gambar 9. Pengembangan Buku Panduan Awal dan Akhir .....	94
Gambar 10. Pengembangan Kartu Elemen Awal dan Akhir .....	95
Gambar 11. Pengembangan Kartu Trivia Awal dan Akhir.....	96
Gambar 12. Pengembangan Pion Pemain Awal dan Akhir .....	97
Gambar 13. Pengembangan Mata Angka Awal dan Akhir.....	98
Gambar 14. Pengembangan Box Kemasan Awal dan Akhir .....	99
Gambar 15. Pengembangan Box Kartu Elemen Akhir .....	100
Gambar 16. Pengembangan Box Kartu Trivia Akhir.....	100
Gambar 17. Pengembangan Kotak Pion dan Mata Angka Akhir .....	100

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1. Instrumen Penelitian

1.a. Lembar Pedoman Wawancara.....	146
1.b. Lembar Validasi Ahli Materi .....	148
1.c. Rubrik Validasi Ahli Materi.....	151
1.d. Lembar Validasi Ahli Media.....	160
1.e. Rubrik Validasi Ahli Media .....	163
1.f. Lembar Validasi Praktisi Pembelajaran.....	172
1.g. Rubrik Validasi Praktisi Pembelajaran .....	176
1.h. Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Media.....	192
1.i. Rubrik Angket Respon Siswa Terhadap Media.....	194
1.j. Lembar Tes Performa Keterampilan Berbicara .....	197
1.k. Rubrik Tes Performa Keterampilan Berbicara.....	198
1.l. Lembar Angket Sikap Peduli Lingkungan.....	201
1.m. Rubrik Angket Sikap Peduli Lingkungan .....	203

### Lampiran 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

2.a. Validasi oleh Ahli Instrumen .....	209
2.b. Validasi oleh Ahli Media .....	211
2.c. Validasi oleh Ahli Materi .....	214
2.d. Validasi oleh Praktisi Pembelajaran.....	216

### Lampiran 3. Hasil Penelitian

3.a. Hasil Reduksi, Penyajian Data, dan Kesimpulan Data Wawancara dengan Guru Kelas .....	219
3.b. Hasil Respon Siswa terhadap Produk pada Uji Coba Terbatas.....	224
3.c. Hasil Respon Siswa terhadap Produk pada Uji Coba Lapangan.....	225
3.d. Hasil Respon Siswa terhadap Produk pada Uji Coba Operasional ...	226
3.e. Hasil <i>Pretest</i> Performa Berbicara Kelas Eksperimen .....	228
3.f. Hasil <i>Posttest</i> Performa Berbicara Kelas Eksperimen.....	229
3.g. Hasil <i>Pretest</i> Performa Berbicara Kelas Kontrol .....	230
3.h. Hasil <i>Posttest</i> Performa Berbicara Kelas Kontrol.....	231
3.i. Hasil Validasi Angket Sikap Peduli Lingkungan Siswa .....	232
3.j. Hasil Reability Angket Sikap Peduli Lingkungan Siswa.....	233
3.k. Hasil <i>Pretest</i> Sikap Peduli Lingkungan Kelas Eksperimen .....	235
3.l. Hasil <i>Posttest</i> Sikap Peduli Lingkungan Kelas Eksperimen.....	236
3.m. Hasil <i>Pretest</i> Sikap Peduli Lingkungan Kelas Kontrol.....	237

3.n.	Hasil <i>Posttest</i> Sikap Peduli Lingkungan Kelas Kontrol .....	238
3.o.	Hasil Uji Normalitas Data Tes Performa Keterampilan Berbicara...	239
3.p.	Hasil Uji Normalitas Data Angket Sikap Peduli Lingkungan .....	243
3.q.	Hasil Uji Homogenitas dan Uji-t Data Tes Performa Keterampilan Berbicara.....	247
3.r.	Hasil Uji Homogenitas dan Uji-t Data Angket Sikap Peduli Lingkungan .....	248
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran		
4.a.	RPP Pembelajaran 1 .....	249
4.b.	RPP Pembelajaran 2 .....	263
4.c.	RPP Pembelajaran 3 .....	275
4.d.	RPP Pembelajaran 4 .....	291
4.e.	RPP Pembelajaran 5 .....	309
4.e.	RPP Pembelajaran 6 .....	323
Lampiran 5. Dokumentasi		
5.a.	Dokumentasi Uji Coba Awal .....	332
5.b.	Dokumentasi Kelas Eksperimen .....	333
5.c.	Dokumentasi Kelas Kontrol .....	334
5.d.	Dokumentasi Karya Siswa Dalam Proses Pembelajaran .....	335
Lampiran 6. Desain Media <i>Boardgame</i> Pelajar Go!		
6.a.	Desain Keseluruhan Media <i>Boardgame</i> Pelajar Go! .....	337
6.b.	Desain Papan Permainan.....	338
6.c.	Desain Buku Pedoman .....	338
6.d.	Desain Kartu Elemen .....	338
6.e.	Desain Kartu Trivia .....	338
6.f.	Desain Mata Angka dan Pion .....	338
6.g.	Deseminasi Produk .....	339
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian		
7.a.	Surat Ijin Penelitian di SD Negeri Ngentakrejo .....	341
7.b.	Surat Ijin Penelitian di SD Negeri 2 Wijirejo .....	342
7.c.	Surat Ijin Penelitian di SD Negeri 2 Sanden .....	343
7.d.	Surat Permohonan Reviewer .....	344
7.f.	Surat Bukti Reviewer.....	345